

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Video Iklan “Berbuka Bersama” ini merupakan Tugas Akhir dari jurusan Film yang kemudian dijadikan bahan penelitian yang membahas pencapaian konsep dinamis penulis melalui pergerakan kamera yang telah penulis sebutkan pada tinjauan pustaka. Video iklan ini bertujuan untuk memeriahkan bulan suci Ramadhan pada saat puasa bersama Ortuseight, klien Tugas Akhir penulis.

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Creswell (seperti yang dikutip oleh Semiawan, 2010) metode penelitian kualitatif merupakan sebuah pendekatan suatu informasi berupa kata atau teks yang kemudian akan dianalisis. Dari hasil analisis tersebut akan menghasilkan suatu penggambaran, deskripsi, dan tema. Hasil penelitian tersebut akan disajikan dalam bentuk sebuah laporan.

3.1.1. Sinopsis

Dika (18), mengawali hari pertama puasanya dengan latihan bersama sebuah klub futsal ternama di Jakarta. Ia mencetak gol setibanya di lapangan. Latihan berakhir, Dika keluar lapangan diiringi teman-temannya yang terlihat akrab, meninggalkan ia sendiri di belakang. Sesampainya di loker, Dika dihampiri oleh Coach Ando (38), ia memuji Dika dan berlalu. Tanpa sadar, Coach Ando menjatuhkan dompetnya. Dika berusaha mengejar Coach Ando tetapi terlambat karena telah masuk ke lift. Dika yang berinisiatif mengembalikan dompet tersebut kemudian mengejar Coach Ando dengan berlari sepanjang lapangan, menuruni

tangga darurat, hingga keluar ke lahan parkir. *Coach* Ando ternyata mengendarai mobil tanpa melihat Dika yang tengah mengejanya. Dika kemudian berinisiatif untuk melalui pintu belakang. Ia berlari mengelilingi taman sampai tiba di pintu belakang dan menghentikan mobil *Coach* Ando. Ia pun berhasil mengembalikan dompet *Coach* Ando.

Dika berjalan pulang menuju rusun, di perjalanannya pulang, muncul Dina (20) sedang bermain skate tiba-tiba meluncur cepat ke arahnya. Ia pun menghindar kemudian membantu Dina yang terjatuh untuk kembali berdiri. Di perjalanan, ia diberikan paket oleh Satpam. Paket itu adalah paket yang ditunggu-tunggu Dika karena berisi sepatu *Ortuseight*. Ketika menaiki tangga rusun, terlihat Bude (50), tetangga Dika sedang mengangkat jemuran pakaiannya. Karena baju yang dipegang oleh Bude terlalu banyak, salah satu bajunya pun terbang. Untungnya, Dika dengan cepat membantu mengambil baju tersebut.

Bude kemudian dengan ramah mengajak Dika untuk masuk ke ruangnya. Ternyata, Bude adalah ibu dari BBS, seorang pro player futsal di timnas. Karena perbuatan baik Dika, Bude memberikan Dika sebuah kolak untuk berbuka nanti, namun Dika malah tertunduk mengingat keluarganya di kampung. Sesampainya Dika di rusun barunya, ia menaruh paket di meja lalu membukanya, terlihat sepatu *Ortuseight* yang sangat ia idamkan. Ia kembali merapikan kardus yang bertumpuk lalu melihat foto ia dan keluarganya ketika lebaran. Dengan berkumandangnya adzan maghrib, perasaan rindu muncul pada Dika yang terpaksa harus berbuka sendiri karena tidak mengenal siapa-siapa di Jakarta. Tiba-tiba, terdengar suara ketukan pintu rusun Dika. Ternyata Bude dan Dina mengajaknya berbuka bersama. Berbagai jenis lauk tersedia di meja makan. Ketika mereka sedang ingin menyantap lauk berbuka, Bude melambaikan tangan kepada seseorang dari kejauhan, ternyata

BBS juga ikut berbuka puasa dengan mereka. Dika tampak kembali bersemangat dan ceria.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam video iklan “Berbuka Bersama” ini, penulis berperan sebagai *director of photography* yang mempunyai tanggung jawab untuk menjaga visual dengan menerapkan kamera dan pencahayaan sesuai dengan pembelajaran yang telah penulis terima. Penulis juga bertanggung jawab atas pencarian dan penentuan anggota kru yang nantinya bertugas dalam divisi kamera dan pencahayaan.

3.2. Tahapan Kerja

Berawal dari pencarian klien oleh produser hingga *pitching* kepada klien yang dilakukan oleh sutradara, penulis juga berkontribusi dalam penuangan ide pada tahap penyusunan *pitch deck* hingga *final ppm* dengan klien. Peran penulis sebagai *director of photography* mengharuskan penulis untuk berkontribusi langsung pada setiap tahap produksi mulai dari pra produksi, produksi, hingga paska produksi.

3.2.1. Pra Produksi

Sebelum memasuki perancangan skrip yang dibuat oleh sutradara, penulis juga mengikuti beberapa keinginan dari klien. *Client brief* ini kemudian dibuat berdasarkan kebutuhan produk klien yang bergerak di bidang olahraga dan *lifestyle*. Oleh karena itu, terbentuklah *keywords* aktif dan dinamis.

Pada tahap pra produksi, penulis mengikuti skrip yang telah dirancang oleh sutradara. Penulis kemudian mendapat *shotlist*, serta *brainstorming* ide bersama sutradara perihal konsep dan upaya pencapaian visual secara teknis dengan sutradara secara langsung maupun daring. Penulis akhirnya mulai menyusun

treatment kamera serta referensi pencahayaan yang nantinya disetujui oleh sutradara.

Setelah referensi, konsep dan rancangan pencahayaan telah tersusun, penulis mencari kru untuk membantu penulis dalam pencahayaan dan *camera operator*. Setelah itu, penulis bersama *gaffer* dan semua divisi melakukan *recce* pada dua lokasi, yaitu UMN dan Rusun Marunda. Setelah *recce*, penulis bersama *gaffer* bersama-sama mendiskusikan pencahayaan dan *floorplan* kasar untuk kedua lokasi tersebut.

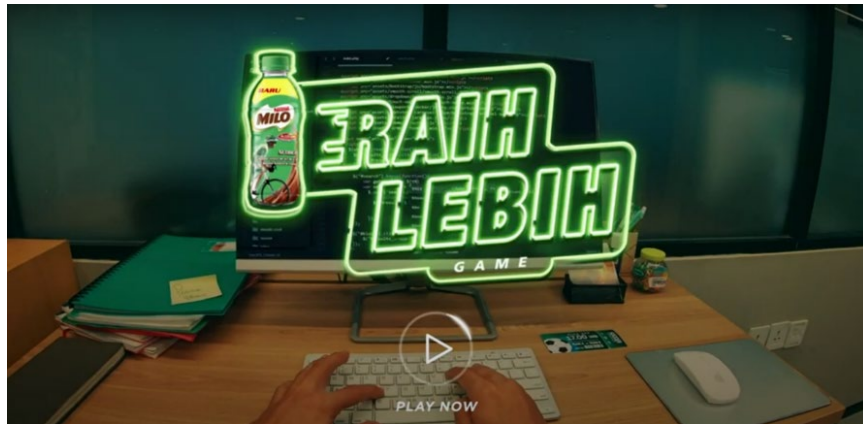
Penulis juga berdiskusi dengan *production designer* perihal properti, logika ruang, dan warna yang akan digunakan oleh divisinya. Penulis juga berdiskusi dengan produser perihal *budget* yang akan dikeluarkan untuk hari produksi nanti.

3.2.2. Acuan

Pada tahap ini, penulis bersama dengan sutradara mencari studi referensi yang nantinya akan menjadi acuan penulis untuk membandingkan teori yang telah penulis kumpulkan pada bab 2. Melalui acuan ini, penulis kemudian akan mengaplikasikannya ke dalam video iklan Ortuseight.

Pemilihan studi referensi ini digunakan karena masing-masing video terdapat kemiripan pergerakan kamera, perubahan suasana, dan naratif dengan video iklan Ortuseight pada adegan tertentu. Perbandingan ini juga penulis gunakan untuk menciptakan sebuah pengalaman menarik kepada penonton dan penulis secara langsung.

3.2.2.1. Milo Nutri Up



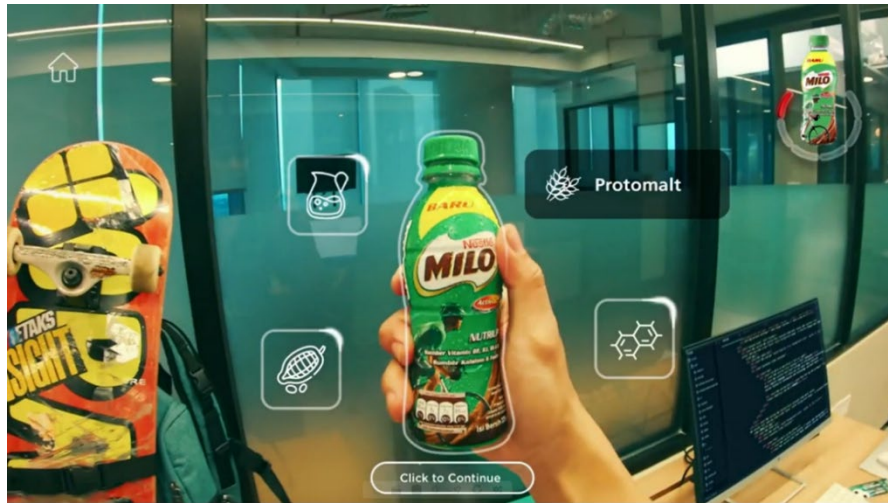
Gambar 3.1. Iklan Milo Nutri Up
(Iklan Milo, Nutri Up, 2020)

Milo Nutri Up (2020) berkisah tentang seorang pemuda yang mengejar pertandingan bola. Karena takut telat, pemuda ini kemudian melewati jalan pintas dan dihadapi dengan rintangan saat perjalanannya menuju stadion.

Pada video iklan *Milo Nutri Up*, terdapat banyak penerapan teori yang penulis jabarkan pada bab 2. Seperti yang dijelaskan oleh Bowen dan Thompson (2009), penambahan pergerakan dalam sebuah *shot* akan lebih baik dalam menciptakan sebuah gambar bergerak. Dalam video iklan ini, terdapat juga kesamaan tema yaitu olahraga.

1. Pergerakan Kamera Yang Dinamis

Karena video iklan ini mengusung tema olahraga, di dalamnya terdapat pergerakan yang sangat dinamis. Penulis juga menemukan bahwa video iklan ini sangat baik dalam pemanfaatan ruang kosong pada suatu *scene*, seperti yang dijelaskan oleh Rabiger dan Cherrier (2013).



Gambar 3.2. Iklan Milo Nutri Up
(Iklan Milo, Nutri Up, 2020)

2. Point Of View

Iklan ini menggunakan teknik *POV* untuk membuat penonton dapat merasakan langsung keseruan yang dialami tokoh. Video iklan Ortuseight nantinya akan menggunakan teknik yang sama guna membuat penonton terlibat langsung, seperti yang dikatakan oleh Hill (2006) tentang *POV*.

3. Wide Lens

Pada video iklan *Milo Nutri Up*, penggunaan lensa sangat krusial seperti halnya pada video iklan Ortuseight. Pemilihan lensa *wide* menjadi sangat tepat mengingat setiap adegan yang diambil sangat membutuhkan efek kedalaman ruang, seperti yang dijelaskan Frost (2009).

3.2.2.2. Berbeda Bersama – Tokopedia (2018)



Gambar 3.3. Film Pendek Berbeda Bersama Tokopedia
(Iklan Tokopedia, Berbeda Bersama, 2018)

Berbeda Bersama - Tokopedia (2018) berkisah tentang wanita yang baru saja menempati apartemen baru. Karena rasa sepi dan asing, ia kemudian berandai-andai wujud dari tetangga yang berada di sekelilingnya. Dibalik kesepian yang ia rasa, ternyata ia rindu dengan suasana terbuka yang penuh dengan kegembiraan, keramaian, dan kehangatan. Ia pun berinisiatif untuk mengundang tetangganya sehingga ia dapat merasakan kembali kehangatan di kala terbuka.

Pada film pendek ini, penulis mendapatkan acuan teori yang telah penulis jabarkan pada landasan teori seperti *camera movement* oleh Rea & Irving (2010), komposisi oleh Mercado (2011), hingga teori emosi oleh Smith (2003). Terdapat pula kesamaan pada film pendek ini dengan video iklan Ortuseight, diantaranya naratif tentang tokoh utama yang asing dengan lingkungan barunya, hingga kerinduan tokoh utama akan suasana terbuka puasa.

1. Emosi

Berdasarkan referensi sutradara, film pendek Tokopedia ini menggambarkan tokoh yang mengalami kerinduan untuk terbuka puasa bersama, sehingga ia memutuskan

untuk mengajak tetangganya untuk berbuka. Hal ini membuktikan bahwa film dapat mengajak penonton merasakan bentuk emosi guna mendramatisir film itu sendiri. Hal serupa terjadi pada video iklan Ortuseight dimana video ini nantinya akan mendramatisir kondisi Dika, seorang pemuda rindu suasana berbuka dengan keluarganya.



Gambar 3.4. Film Pendek Berbeda Bersama Tokopedia
(Iklan Tokopedia, Berbeda Bersama, 2018)

2. Sudut Pandang

Ketika menonton studi referensi penulis, Berbeda Bersama - Tokopedia, kita sebagai penonton selalu diarahkan kepada perspektif tokoh utama yang liar. Seperti yang dikatakan oleh Brown (2016), untuk dapat mencapai perspektif dari tokoh utama, dibutuhkan *camera angle* yang konsisten agar representasi dari perspektif tersebut dapat tercapai. Pada film pendek ini, kamera selalu berorientasi kepada tokoh utama.



Gambar 3.5. Film Pendek Berbeda Bersama Tokopedia
(Iklan Tokopedia, Berbeda Bersama, 2018)

Pada video iklan Ortuseight, penonton nantinya akan diarahkan oleh pergerakan kamera agar selalu berpihak kepada karakter utama sehingga dapat tercipta perspektif yang subjektif sehingga penonton dapat merasakan apa yang tokoh rasakan (Vineyard, 2008).

3. Dolly Out

Pada akhir cerita, tokoh utama akhirnya berkumpul bersama tetangganya dan berbuka bersama, ia merasa bahagia. Hal serupa terjadi di dalam video iklan Ortuseight dimana pada akhirnya tokoh utama merasakan kebahagiaan.

Untuk mendukung konsistensi dari perspektif, penulis kemudian memilih untuk menggunakan *dolly out/ track out*. Pada titik ini, kamera tetap berpihak kepada tokoh utama dan perlahan mengungkapkan alasan dari kebahagiaan tokoh

utama. *Dolly out/ track out* ini kemudian mempertegas konteks naratif akan kebahagiaan tokoh utama secara khusus.



Gambar 3.6. Penggunaan *dolly out* di Film Pendek Berbeda Bersama Tokopedia
(Iklan Tokopedia, Berbeda Bersama, 2018)

3.3. Rancangan *Shot*

Karena Sutradara menggunakan sudut pandang *POV*, perancangan *shot* untuk kebutuhan video iklan Ortuseight tergolong tidak terlalu rumit. Pada awal hingga menjelang akhir video, pergerakan kamera akan selalu *tracking* menggunakan

sudut pandang *POV*. Lalu pada akhir video, pergerakan kamera akan diubah menjadi *handheld* dengan beberapa pergerakan kamera lainnya seperti *track out* dan *floating*.

Rancangan *shot* ini kemudian akan penulis bagi menjadi 3 topik pembahasan sesuai dengan batasan masalah agar pokok pembahasan lebih mengerucut. *Shotlist* yang dirancang sutradara bersama penulis secara singkat dibagi menjadi 3 bagian. Bagian pertama terdapat pada *scene* 1 – 8. Bagian pertama ini merupakan bagian *free-run* yang berlokasi di UMN. Kemudian bagian kedua terdapat pada *scene* 9 – 14 dengan lokasi Rusun, lalu yang terakhir adalah *scene* 15 yang berlokasi di Gedung Utilitas UMN. Pembagian ini dilakukan agar memudahkan penulis memetakan *floorplan* nantinya.

3.3.1. Proses Perancangan *Shot* untuk Konsep Dinamis

Berawal dari kebutuhan cerita dan konsep sutradara, penulis bersama sutradara mendiskusikan kebutuhan dari teknis yang nanti akan digunakan. Penulis akan membahas pencapaian konsep dinamis sesuai dengan batasan masalah yang pertama.

INT. LAPANGAN FUTSAL - DAY

Kita melihat DIKA (20) sedang berdiri di belakang garis lapangan futsal. Terlihat ia sedang memakai sepatu ORTUS. Ia lalu masuk ke lapangan menggantikan PEMAIN 1 (21). Dika kemudian dengan sigap menerima bola pojok lalu menendang ke arah gawang dan tercipta gol.

Dika kembali menggiring bola dengan sepatu ortusnya. Ia lalu menggocek LAWAN 1 (20) dan LAWAN 2 (21) lalu mencetak gol. Terdengar suara selebrasi temannya dari belakang dengan gembira menyoraki Dika.

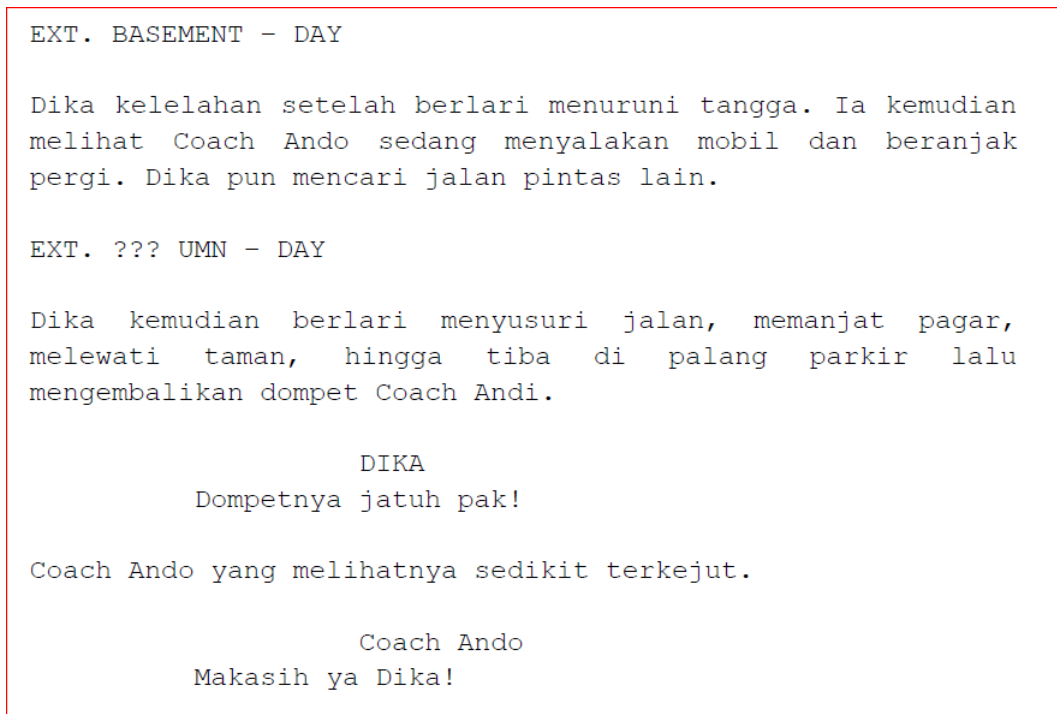
Gambar 3.7. *Script scene* lapangan futsal

(Sumber Data Pribadi)

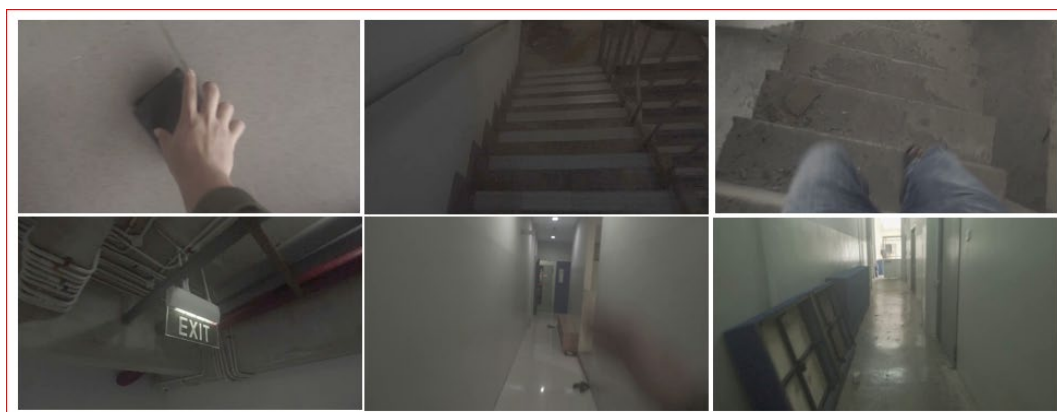
Video dibuka dengan adegan Dika yang menggocek lalu mencetak gol, kemudian terdapat adegan *free-run* ketika dompet *Coach* terjatuh dan diakhiri dengan adegan Dika berhasil mengembalikan dompet *Coach*. Adegan *free-run* di atas harus terlihat enerjik, atraktif, dan terus bergerak. Lalu, konsep yang tepat menurut sutradara adalah dinamis. Penulis kemudian menggunakan studi referensi *Milo Nutri Up*, dimana sebagian besar video menggunakan pergerakan kamera *tracking* dan sudut pandang *POV* guna membuatnya lebih dinamis.

1	1	LS	POV	Lap. Futsal	Int.	Day	Dika (20) bermain futsal dan mencetak gol. Pertandingan selesai. Dika dan beberapa pemain berjalan menuju loker. Coach menghampiri dan memuji Dika. Ketika Coach pergi, dompetnya terjatuh. Dika mengambil dompet dan berlari mengejar Coach.
	2	MCU, MS, FS	POV				Dika berjalan ke arah loker lalu mendengar temannya berbisik akan berbuka bersama. Coach tiba-tiba menghampiri dan memuji skill Dika di lapangan. Saat Coach berjalan pergi, ia menjatuhkan dompetnya. Dika pun berniat mengembalikan tetapi Coach telah menuruni lift.
	3	LS	POV				Dika berlari ke arah tangga darurat melewati lorong di dekat lapangan.
2	1	LS	POV	Gedung Urban	Int.	Day	Dika terus berlari hingga melewati tangga di gedung yang belum selesai pembangunannya.
3	1	LS	POV	Tangga darurat	Int.	Day	Setelah melewati tangga dan keluar dari pintu darurat berharap dapat bertemu dengan Coach.
4, 5	1, 1	LS	POV	Tangga Darurat - Parkiran	Int. - Ext.	Day	Ketika keluar dari pintu darurat, mobil Coach melewatinya, ia pun gagal mengembalikan dompet Coach. Dika pun kembali mengejar Coach.
6	1	LS	POV	Taman - Mobil Coach	Int.	Day	Dika kembali masuk ke tangga darurat dan mencari jalan lain untuk mengembalikan dompet Coach.
7	1	LS	POV	Ruang Panel	Int.	Day	Dia kemudian berlari memotong ke arah ruang panel untuk mengembalikan dompet Coach.
8	1	LS, MS	POV	Loading Dock	Ext.	Day	Dika kemudian melompati pagar dan berhenti tepat di depan mobil Coach lalu mengembalikan dompetnya.

Gambar 3.8. *Shotlist scene* mengembalikan dompet coach
(Sumber Data Pribadi)



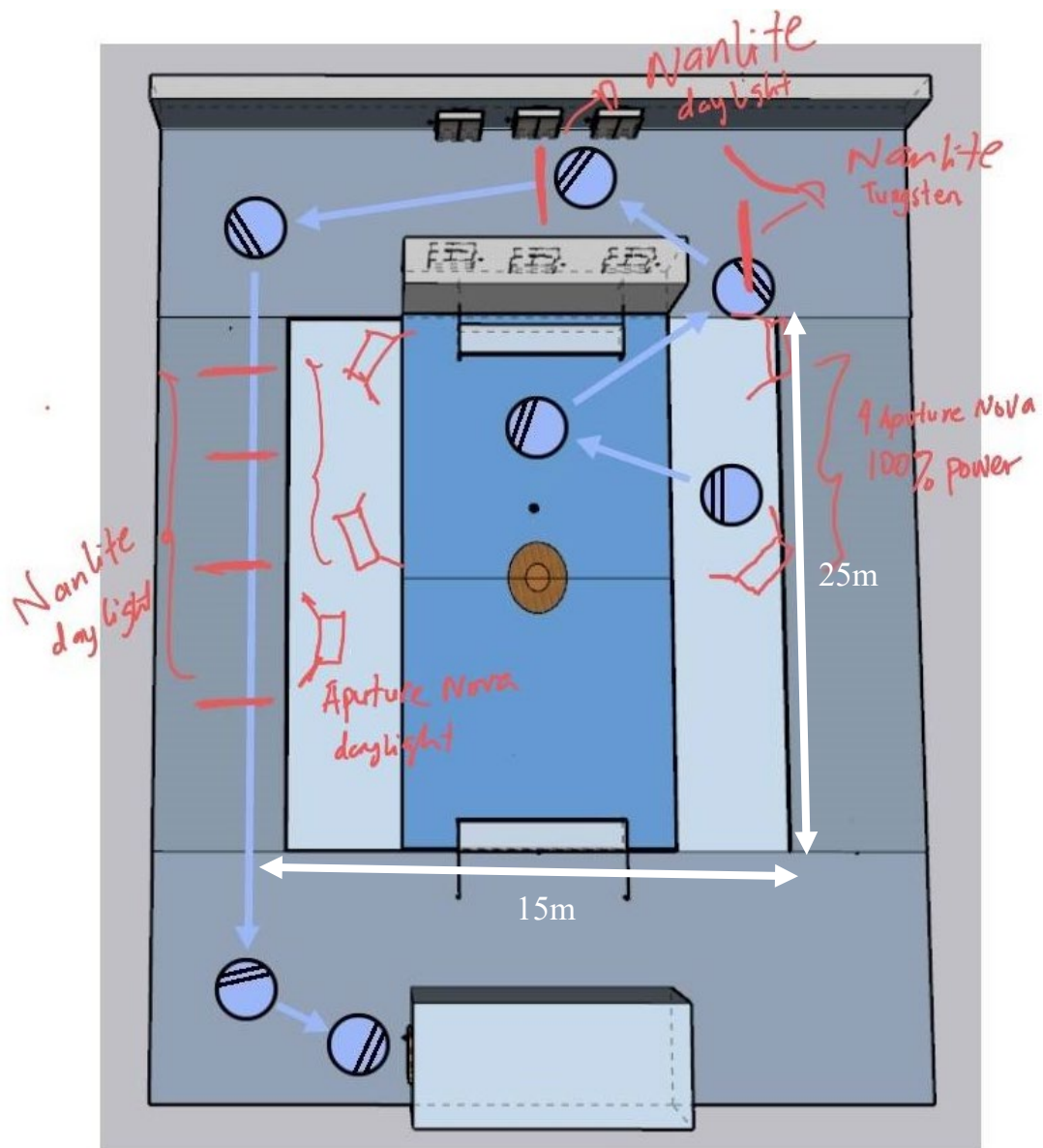
Gambar 3.9. *Script scene* mengembalikan dompet coach
(Sumber Data Pribadi)



Gambar 3.10. *Storyboard scene* mengembalikan dompet coach
(Sumber Data Pribadi)

Gambar di atas adalah potongan skrip adegan Dika yang melakukan *free-run*. Mengusung konsep dinamis, terdapat banyak sekali adegan Dika yang spontan seperti melirik ke kanan dan kiri. Pergerakan Dika yang memiliki sudut pandang

180 derajat itu mengharuskan penulis dan sutradara membuat *videoboard sample* *POV* untuk mengetahui apakah penggunaan *POV* ini dapat direalisasikan.



Gambar 3.11. *Floorplan scene* lapangan futsal
(Sumber Data Pribadi)

Gambar di atas merupakan *floorplan* untuk *set* lapangan futsal. Terdapat adegan Dika menggocek lawannya dan mencetak gol. Karena pergerakan Dika yang spontan, penulis memutuskan untuk menggunakan *set up* lampu secara *global* dan merata ke arah lapangan, juga menyesuaikan warna dari matahari sore yang

Gambar di atas adalah bentuk *floorplan* untuk ruang panel. Untuk menjaga konsep dinamis yang selalu berubah, penulis memutuskan memberikan perbedaan pada ruang panel. Penulis menggunakan *practical light LED tube* untuk mempertegas karakter ruangan, serta variasi warna agar adegan Dika mengembalikan dompet *Coach* tidak terputus *mood* nya.

Pada rancangan awal untuk menggambarkan kesendirian Dika, penulis akan menggunakan pergerakan kamera *tracking* dan menggunakan komposisi *balanced*

dan *unbalanced*. Karena menggunakan sudut pandang *POV*, maka penulis harus membuat fokus pada objek yang nantinya akan menggiring penonton untuk merasakan apa yang Dika rasa.

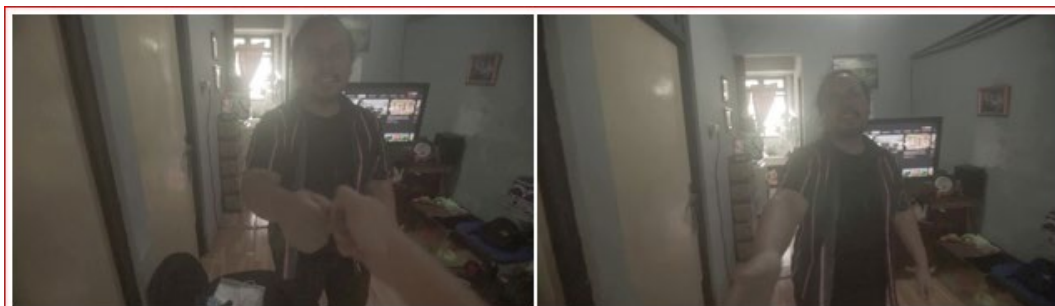
Bude terlihat lega karena Dika berhasil mengambil jemurannya yang hampir jatuh. Bude lalu mengajak Dika mampir ke ruang rusunnya. Sesampainya Dika di dalam ruangan, Bude menyuruh Dika untuk tunggu sebentar lalu ia masuk ke dapur.

Dika melihat mesin jahit, medali, dan piala berbentuk bola. Dika terkejut ketika melihat bingkai foto besar di dinding. Bude ternyata adalah ibu dari BBS, pro player futsal timnas. Bude lalu keluar dari dapur dan memberikan Dika SEBUNGKUS KOLAK. Bude lalu bertanya kepada Dika.

Gambar 3.13. *Script scene* ruang rusun Bude
(Sumber Data Pribadi)

12	1	LS, MS	POV	Ruang Bude	Int.	Day	Bude kemudian mengajak Dika ke ruangannya. Dika melihat sekeliling, terdapat foto Bude dan BBS (pro player futsal timnas). Bude lalu memberikan Dika kolak sebagai tanda terima kasih atas pertolongan Dika. Dika pun kembali ke rumahnya.
----	---	--------	-----	------------	------	-----	--

Gambar 3.14. *Shotlist scene* ruang rusun Bude
(Sumber Data Pribadi)



Gambar 3.15. *Storyboard scene* ruang rusun Bude
(Sumber Data Pribadi)

Dari gambar di atas, penulis akan merancang komposisi *balanced* untuk menunjukkan rumah Bude yang terlihat *homey*. Penulis akan memanfaatkan bingkai foto untuk menunjukkan komposisi *balanced*. Rancangan ini adalah upaya perlahan agar penonton nantinya merasakan perbedaan ruangan antara ruangan Bude yang tersusun dan rapi secara komposisi, berbeda dengan ruangan Dika yang tampak tidak tersusun.

Komposisi ini diharapkan perlahan menggiring penonton untuk merasakan perbedaan ruang agar Dika merasa terasingkan (Bruno, 2000), yang nantinya akan mengarah kepada rasa kesendirian. Dibantu dengan bingkai foto keluarga yang lumayan ramai, berlawanan dengan ruangan Dika yang hanya terdapat boks yang tidak tersusun.

BUDE

Dika tinggal sendiri?

Dika terdiam, sedikit tertunduk. Ia melihat perlahan ke arah foto keluarga Bude, lalu menganggukkan kepala. Raut wajah Bude menjadi sedikit iba. Dika lalu pamit untuk pergi.

DIKA

Makasih ya bu kolaknya!

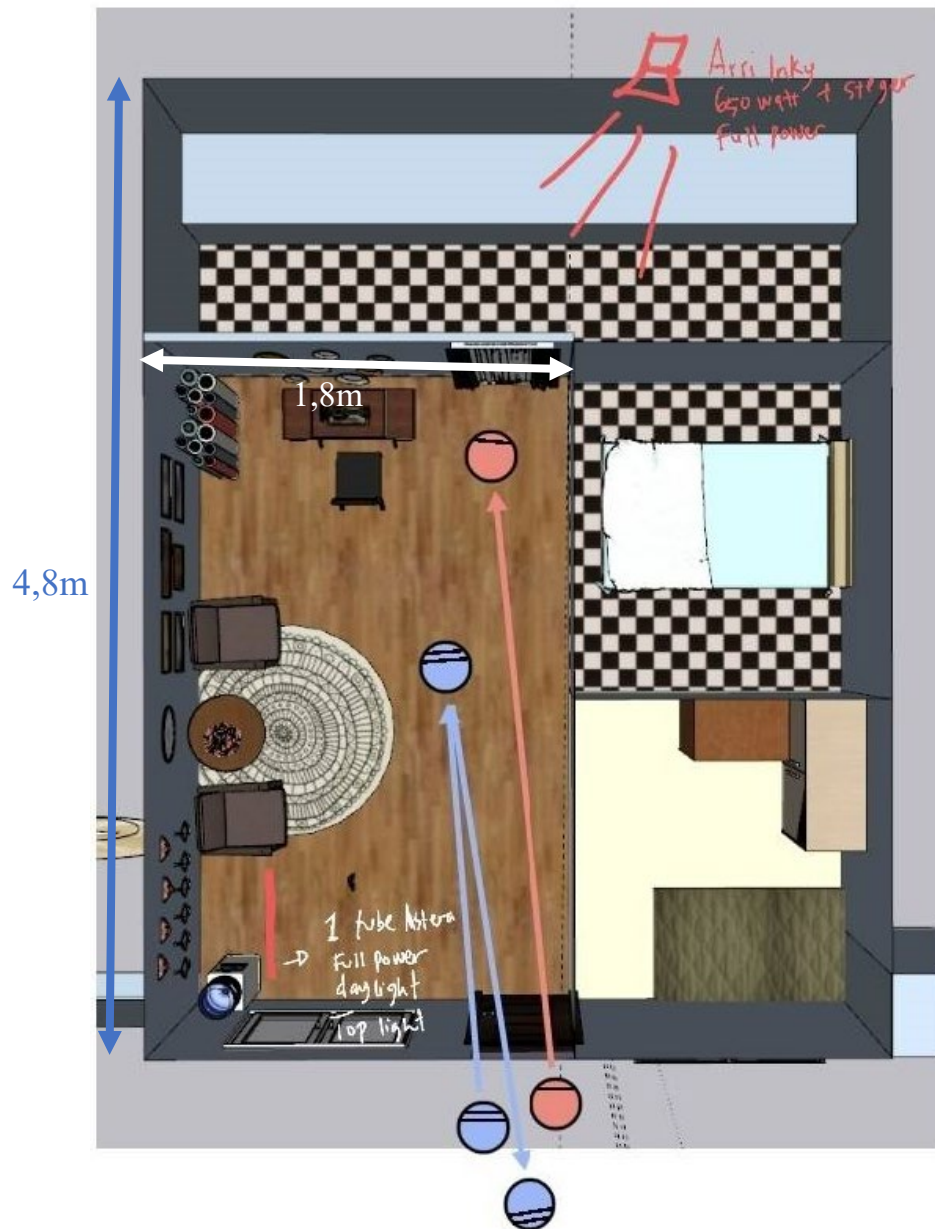
Dika lalu berjalan keluar ruangan lalu berjalan balik ke arah kamarnya.

Gambar 3.16. *Script scene* ruang rusun Bude
(Sumber Data Pribadi)

Adegan di atas menginformasikan bahwa Dika merasa rindu kepada orang tuanya, terlihat dari Dika yang melirik ke arah foto keluarga setelah ditanya oleh Bude. Penulis kemudian menggunakan *tracking* tipis dan lumayan cepat agar

membantu penonton mendapatkan informasi akan perasaan Dika yang rindu dengan orangtuanya. Pergerakan kamera yang perlahan menjauh juga menjadi informasi kepada penonton akan perasaan tidak nyaman Dika yang perlahan menggiring penonton merasakan perasaan Dika.

Rancangan ini perlahan dibangun untuk mencapai rasa kesendirian Dika ketika ia nanti sampai di ruangnya. Selain itu, pergerakan Dika yang mulai melambat juga menjadi informasi bagi penonton akan perubahan *mood* Dika, tidak seperti di adegan mengembalikan dompet *Coach* yang aktif dan bersemangat tadi. Penulis kemudian merancang *floorplan* untuk perlahan membangun perasaan Dika.



Gambar 3.17. *Floorplan scene* ruang rusun Bude
(Sumber Data Pribadi)

Floorplan di atas merupakan rancangan penulis untuk membangun *mood* rumah Bude yang tampak netral. Luas ruangan Bude adalah 4,8 meter panjangnya dengan lebar 1,8 meter, sehingga penulis cukup menempatkan 1 buah *Astera tube* dengan pencahayaan *daylight* agar menjadi pembeda ruangan Dika, kemudian perlahan membentuk perbedaan dan menumbuhkan rasa keterasingan bagi Dika.

INT. KAMAR DIKA - DAY

Kita melihat tumpukan kardus yang tidak tersusun. Dika meletakkan paket di meja berisi yang penuh dengan barang yang berserakan. Ia kemudian membuka paket tersebut. Terlihat PRODUK. Ia meletakkan kembali PRODUK, adzan berkumandang.

Ia melihat ke arah tumpukan kardus, terlihat bingkai FOTO DIKA, IBU (45), dan AYAH (50) sedang tersenyum. Ia mengangkat dan memperhatikan foto tersebut agak lama. Terlihat jam di dalam kardus yang menunjukkan pukul 17.30. Dika menghela nafas.

Gambar 3.18. *Script scene* ruang rusun Dika
(Sumber Data Pribadi)

13	1	LS, TWO SHOT	POV	Ruang Dika	Int.	Day	Dika masuk ke rumahnya, membuka paket, dan melihat bingkai foto di rak. Kemudian Dika diajak berbuka bersama oleh Bude dan Dina
----	---	--------------	-----	------------	------	-----	---

Gambar 3.0.19. *Shotlist scene* ruang rusun Dika
(Sumber Data Pribadi)

Scene ini adalah klimaks dari emosi kesendirian Dika, ditambah ketika ia melihat fotonya bersama. Penulis lalu memutuskan menggunakan komposisi *unbalanced* di dalam *frame* sebagai bentuk refleksi rasa kesendirian Dika karena rindu dengan keluarganya. Aspek lain pendukung komposisi *unbalanced* juga terdapat pada pencahayaan yang tampak *warm*, warna yang membedakan ruangan Dika dan Bude.

Di bawah ini terdapat *floorplan* yang telah dirancang penulis untuk menunjukkan perbedaan warna yang lebih redup pada ruang Dika untuk merepresentasikan kesedihan dan kesendirian Dika, berbeda dengan ruang Bude yang tampak lebih netral dan terang. Dengan ukuran yang sama dengan ruangan

Bude, maka tata letak lampu juga kurang lebih sama dengan ruangan Bude. Perbedaannya adalah ruangan Dika mendapatkan pencahayaan yang lebih *warm* karena logika cahaya matahari berada dari jendela ruang Dika.



Gambar 3.20. *Floorplan scene* ruang rusun Dika
(Sumber Data Pribadi)

3.3.3. Budgeting

Pada tahap ini, penulis menyesuaikan kebutuhan naratif dengan jenis lampu yang nantinya akan digunakan. Penulis juga berdiskusi dengan *gaffer* dan sutradara tentang jenis lampu yang akan digunakan. Penulis kemudian mulai menyusun *budget* yang akan dikeluarkan perihal penyewaan lampu dan alat lainnya. Di bawah ini adalah *list* alat yang penulis ajukan lalu disetujui oleh produser.

Berikut ini adalah penawaran harga sewa alat dari kami selama 2 hari pada tanggal 21-22 Maret 2021:

No	Item	Unit	Hari	Harga Unit Per Hari	Total	Keterangan
1	Sony GM 16-35mm	1	2	Rp 250.000	Rp 500.000	
2	ND Variable Filter 82mm + StepUp Rings	1	2	Rp 50.000	Rp 100.000	
3	Vmount Power Plate	1	2	Rp 50.000	Rp 100.000	
4	Extra Vmount Battery	1	2	Rp 75.000	Rp 150.000	
5	iFootage Shark Slider S1 Set	1	1	Rp 300.000	Rp 300.000	Tgl 22
6	Atomos Shogun Flame 7" HDR Monitor	1	2	Rp 250.000	Rp 500.000	
7	Stream-X 500ft SDI/HDMI Wireless Mic	1	2	Rp 500.000	Rp 1.000.000	
8	Sennheiser G4 Clip-On Wireless Mic	1	2	Rp 150.000	Rp 300.000	
9	Sennheiser MKH-60 Boom Mic	1	2	Rp 150.000	Rp 300.000	
10	ARRI HMI FF 2500w	1	1	Rp 350.000	Rp 350.000	Tgl 21
11	Aputure Light Storm 300D MK II LED Light + Light Dome	1	2	Rp 350.000	Rp 700.000	
12	Aputure Nova P300c	4	1	Rp 450.000	Rp 1.800.000	Tgl 22
13	Astera Titan Light Tubes	1	1	Rp 2.500.000	Rp 2.500.000	Tgl 21
14	Nanlite Pavotube 15c Set	4	1	Rp 200.000	Rp 800.000	Tgl 22
15	8X8 Butterfly Frame + Cstand (Silk,Net,Black)	1	1	Rp 350.000	Rp 350.000	Tgl 22
16	Frame Filter 4x4 + Silk	3	1	Rp 50.000	Rp 150.000	Tgl 22
17	Magic Arm + Super Clamp	5	2	Rp 25.000	Rp 250.000	
18	Cardellini Clamp	5	2	Rp 25.000	Rp 250.000	
19	Apple Box	1	2	Rp 50.000	Rp 100.000	
20	Hangging C-Clamp	6	1	Rp 30.000	Rp 180.000	Tgl 22
21	Cutterlight set	1	2	Rp 75.000	Rp 150.000	
22	Perleg 16a	12	2	Rp -	Rp -	
23	Sanbag	15	2	Rp -	Rp -	
24	Terminal Cable	4	1	Rp -	Rp -	Tgl 22
25	E-image Handheld Monitor Cage	1	2	Rp 100.000	Rp 200.000	
26	Floppy 4x4	4	1	Rp 75.000	Rp 300.000	Tgl 22
Total					Rp 11.330.000	
Discount					Rp (5.180.000)	
Total Equipment					Rp 6.150.000	
27	Genset 7,5kVA(Non Gasoline)	1	1	Rp 450.000	Rp 450.000	Tgl 21
28	Equipment Guard	2	2	Rp 350.000	Rp 1.400.000	
29	Astera Operator	1	1	Rp 500.000	Rp 500.000	Tgl 21
Grand Total					Rp 8.500.000	

Gambar 3.21. List peralatan

(Sumber Data Pribadi)

3.3.4. Special Camera Rig

Penulis berdiskusi dengan sutradara mengenai teknis yang memungkinkan. Penulis dengan sutradara lalu mulai mencari referensi *special rig* untuk kamera karena

sebagian besar pergerakan tokoh adalah *POV* dengan *wide lens*. Penulis lalu berdiskusi dengan sutradara untuk membuat *rigging cage* berupa helm.

Dalam proses pembuatan helm ini, penulis membeli sebuah *ballhead* dan *magic arm* untuk kemudian dirakit di bagian helmnya. Hasil yang didapatkan cukup memuaskan karena hasilnya ringan. Penulis kemudian menggunakan beban besi untuk menjaga keseimbangan antara bagian depan dan belakang helm.



Gambar 3.22. Proses pembuatan helm pertama
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Lalu, penulis memulai tahap *test cam* pertama untuk kemudian dibentuk menjadi sebuah *videoboard* yang dieksekusi oleh editor. Hasilnya cukup memuaskan tetapi penulis mendapatkan banyak kekurangan dalam penggunaan kamera ditambah *rigging* yang telah dibuat, terutama di bagian stamina dan beban yang ditanggung oleh *camera operator* atau aktor nantinya.

Penulis dan sutradara lalu memulai proses pembuatan helm yang kedua. Pada proses ini, helm yang digunakan tidak lagi *full face* tetapi helm *half face* untuk membuat jarak pandang pengguna dan monitor kamera dapat terjangkau dengan mudah. Selain itu ruang untuk bernafas menjadi lebih lega. Terdapat juga beberapa perubahan seperti peletakan dasar besi plat dan *ballhead*, hingga perubahan penggunaan beban. Di atas helm diberikan beberapa *screw* sebagai tempat untuk meletakkan beberapa peralatan.



Gambar 3.23. Proses pembuatan helm kedua
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Penulis kemudian melakukan *test cam* lagi untuk memastikan semua berjalan lancar. Setelah mencoba dan penyesuaian dalam beberapa waktu, *special rig* ini kemudian dapat terasa nyaman dan aman di kepala. Penulis lalu memutuskan untuk melakukan *finishing* helm bersama.